

ナンバリング		授業科目名(科目の英文名)						区分・【新主題】/ (分野)		授業形式								
AM32Z011		導入 (自己理解のための心理臨床学入門) (Introduction (Clinical Psychology for Self-understanding))						導入教育科目 福祉・地域		対面								
必修選択	単位	対象年次	学部	学期	曜・限	主に使用する言語	その他に使用する言語		担当形態									
選択	1	1	医学部医学科	前期	金1	日本語			単独									
担当教員	氏名 関根 剛 E-mail sekine@oita-nhs.ac.jp 内線																	
授業の概要	本講義では、人が「身体」とは別の「認知」や「心理」というこころの働きについて、グループワークや演習などを取り入れながら、自分自身の体験を通じて自己理解を深めることを目的とする。患者の身体を理解するためには、血圧計やMRIなどのツールがある。しかし、患者の心を理解するための機械や道具はない。使えるものは、医療者の自身というツールだけである。医療者自身というツールが高度なら、患者の心の理解も高度なものになる。自分自身が良いツールになるためには、「自己」というツールを磨くしかない。そのためには、「自己」というツールの特性を知り、感受性や識別力をあげることが必要である。本講義では、自分自身について考えたり体験したりすることを通じて、自己理解を深める。																	
具体的な到達目標																		
目標1	人の認識や行動を作り出す基本的知識を学習し、受講前よりも自己理解を深めたことを述べることができる。										DP等の対応(別表参照)	1	2	3	4	5	6	7
目標2	他者との円滑なコミュニケーションスキルを理解し、ロールプレイで実演することができる。																	
目標3	構成的エンカウンターグループを通じて、他者との交流を行い、自己の傾向に気づいたことを述べることができます。																	
目標4	自分の考え方とは異なる他者の考え方を尊重できるよう、自分の考え方と異なる考え方を多面的に受け入れ関わることができます。																	
目標5	自己理解の方法や視点を学習し、自分自身の性格や行動に気づくための行動ができる。																	
目標6																		
目標7																		
目標8																		
目標9																		
目標10																		
各DPへの関連度 (計10)												2	4	2		2		
授業の内容																		
1	他人という異文化：異文化は身近なものであり、他者を理解するためには、自分自身を理解することが重要だということを理解する。																	
2	グループワーク 1：構成的エンカウンターグループにより、他者との関係を持つ、人との関わりを通じて自己に気づく演習を行う。																	
3	グループワーク 2：構成的エンカウンターグループにより、自分自身の考え方、自分の特徴など、自己理解を深める演習を行う。																	
4	知覚 1：自分が見ているものは本当か？見るという単純な行動の中に、自分のものごとの捉え方が影響することを体験を通じて理解する。																	
5	知覚 2：人は自分の経験からしか物が理解できない。自分自身の経験が物事の理解に影響を及ぼしていることを体験を通じて理解する。																	
6	性格 1：個々人の特徴である性格がどのように形成され、どう分類されるのかを知る。																	
7	性格 2：様々な心理検査と仕組み（質問紙法）：質問紙法による心理検査を実際にを行い、質問紙法の特徴を知るとともに自己の傾向を知る。																	
8	性格 3：様々な心理検査と仕組み（投影法）：投影法による心理検査について知り、投影法の特徴を知るとともに自己の傾向を知る。																	
9	コミュニケーションスキル 1：基本的なコミュニケーションスキルの演習を通じて、自己のコミュニケーションの癖に気づく。																	
10	コミュニケーションスキル 2：「共感」は聴く人の価値観の影響を受けやすく、自己のバイアスを通じて共感することを理解する。																	
11	コミュニケーションスキル 3（ロールプレイ）：ロールプレイを通じて、理論ではなく体験から自分のコミュニケーションの癖の理解を深める。																	
12	プレゼンテーション 1：相手に何かを伝えるための効果的な方法について知る。																	
13	プレゼンテーション 2：実際にプレゼンテーションを行い、自己のスキルを確認する。																	
14	性格 4：リーダーシップについての理論について知り、心理テストで自己のリーダーシップの特徴を知る。																	
15	性格 5：人間同士の相性と関連するユングのタイプ理論について知り、心理テストで自己の傾向を知る。																	
ラフ	A: 知識の定着・確認	<ul style="list-style-type: none"> <li>・知識確認テスト、前回の講義に対する質問への回答を行う</li> <li>・講師からの発問、グループ討議を行う。</li> <li>・学んだスキルを用いてロールプレイを行う。</li> </ul>				工その他の	<ul style="list-style-type: none"> <li>・構成的エンカウンターグループを行う</li> <li>・心理テストを実施して自分の結果を知る</li> </ul>											
クニティ	B: 意見の表現・交換																	
シグ	C: 応用志向																	
ブ	D: 知識の活用・創造																	
授業時間外 学修の内容 と想定時間		準備学修		事前に知らせる講義と関連する資料や動画等について精読・視聴する(15h)。														
		事後学修		講義中に提供する資料や動画等について精読・視聴する(15h)。資料を見直しながら知識確認テスト・小レポートを提出する(15h)。														
		想定時間合計		45														
教科書		指定しない。講義内でハンドアウトを配付する。																
参考書		様々な分野と関わるので、テーマごとに講義内で紹介する。																

